TAO LONG

THE WAY OF THE DRAGON

天人地

SPIELANLEITUNG

EIN SPIEL VON

FUXI 伏羲 DOX LUCCHIN PEDRO LATRO

TAO LONG

THE WAY OF THE DRAGON

天人地

„Da war etwas Formloses und Perfektes, bevor das Universum geboren wurde. Es ist klar. Leer. Einzig. Endlos präsent. Es ist die Mutter des Universums. Mangels eines besseren Namens nenne ich es das Tao."

LĂOZĬ

EINFÜHRUNG

Tao Long ist ein klassisches Spiel, das die Geschichte über den Wandel der Menschheit von einem Zeitalter zum nächsten erzählt.

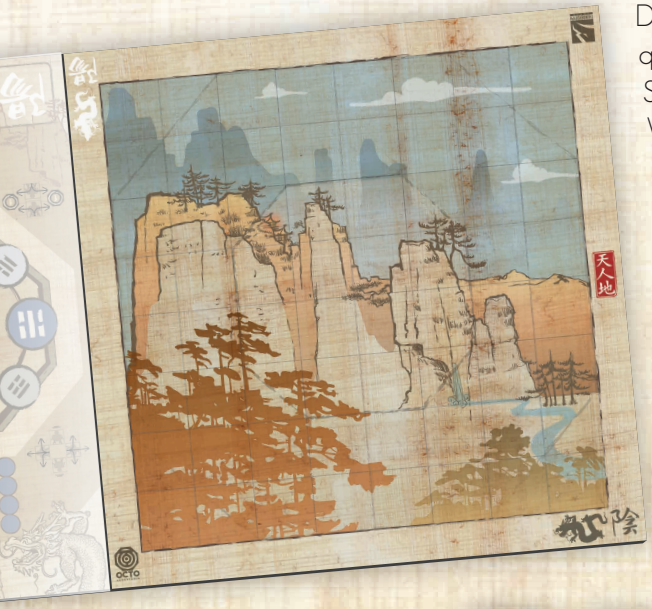
Seit Anbeginn der Zeit haben zwei Drachen den Weg der Menschheit beeinflusst. Zwischen den Zeitaltern kämpfen sie, um zu bestimmen, wer unser Schicksal für die nächsten Dekaden lenken darf. Der eine Drache heißt Tianlong, Drache des Himmels. Der andere, Dilong, ist der Drache der Erde. Beide gehorchen dem Tao, das sich selbst durch das Ba Gua offenbarte.

Das Ba Gua, oder „die acht Trigramme" ist ein Kreis von acht Orakelzeichen. Jedes symbolisiert ein Element, gebildet aus einer einzigartigen Kombination zweier Gegensätze, Yang und Yin, auch bekannt als Ordnung und Chaos, Geist und Materie, Aktion und Reaktion, Vertikal und Horizontal, im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn, Himmel und Erde, Vater und Mutter von allem.

Nun ist einmal mehr das Ende eines Zeitalters gekommen und beide Drachen versuchen, den anderen zu überwinden, während sie durch das Tao verbunden sind. Der Kampf währt, bis einer der Drachen so sehr geschwächt ist, dass er sich in eine andere Dimension zurückziehen muss. Dort ruht er und erholt sich bis zum Ende des Zeitalters, wartend auf den nächsten Kampf.

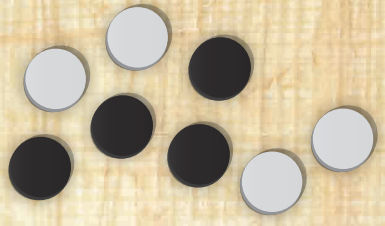
SPIELMATERIAL

Die Spielanleitung
1 Spielplan (1 Plan des Ba Gua und 1 Plan der Menschen)
8 Ba-Gua-Steine, 4 schwarze und 4 weiße
8 Drachenplättchen, 4 schwarze und 4 weiße (je 3 Segmente und 1 Kopf)
8 Wassersteine
8 Feuersteine
1 Abstandsmesser
1 Fels-/Dorfplättchen
8 Plättchen kleine Felsen/beschädigte kleine Felsen
8 Portalplättchen, 2 blaue, 2 grüne, 2 rote und 2 gelbe
1 Fluxmünze

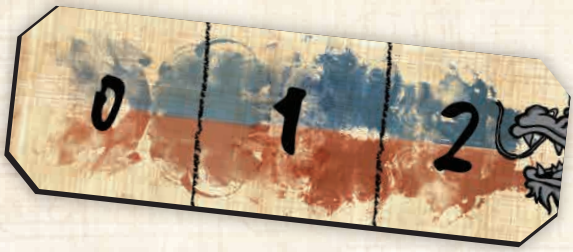


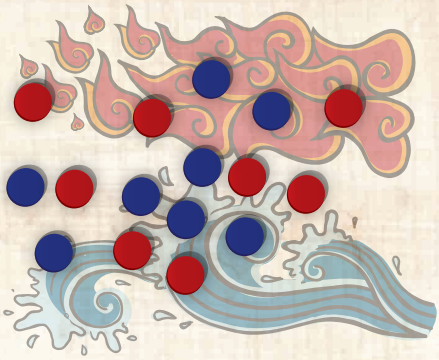
Der **Plan der Menschen** ist das quadratische Gitter auf dem Spielplan. Es symbolisiert die Welt, um die die Drachen kämpfen. Für jeden der Drachen werden die **Drachenplättchen** ausgelegt. Sie werden der Reihe nach platziert, mit dem Kopf voraus.

Der andere Teil des Spielplans ist der **Plan des Ba Gua**, mit den Feuer- und Wasserleisten jedes Drachen, dem Bereich für verlorene Segmente und dem Ba Gua selbst. Die Bewegung der Drachen wird bestimmt durch das, was auf dem **Ba Gua** geschieht. Darauf werden die Energien des Tao, die **Ba-Gua-Steine**, beeinflusst, um den Weg des Drachen zu erschaffen. In erweiterten Spielmodi gehören die Steine einer Farbe zum entsprechenden Drachen und bestimmte Kombinationen beeinflussen diesen.



Neben Bewegungen beeinflusst das Tao auch die Anzahl der **Wasser- und Feuersteine**, der Lebenspunkte und der Energie jedes Drachen. Mit dem **Abstandsmesser** werden Fernkämpfe ausgewertet, wenn diese Elemente ausgestoßen werden. Verliert ein Drache Steine, kommen sie ins Zentrum des Ba Gua; erhält ein Drache Steine, nimmt man sie von dort.





Die übrigen Plättchen werden bei Spielbeginn auf dem Plan der Menschen verteilt, sodass immer neue Szenarien entstehen. Die **Felsplättchen** stellen unüberwindbare Hindernisse dar. Ihre Rückseiten werden in bestimmten Szenarien verwendet. Die **Portalplättchen** ermöglichen direkte Bewegungen von einem Portal zum anderen, unabhängig von ihrer Position auf dem Spielplan.

FELS

PORTAL

Die **Fluxmünze** wird nur in erweiterten Spielmodi verwendet, die später beschrieben werden.

DAS ZIEL

天人地

Besiege den gegnerischen Drachen, indem du alle seine Segmente eliminierst.

DIE GOLDENE REGEL

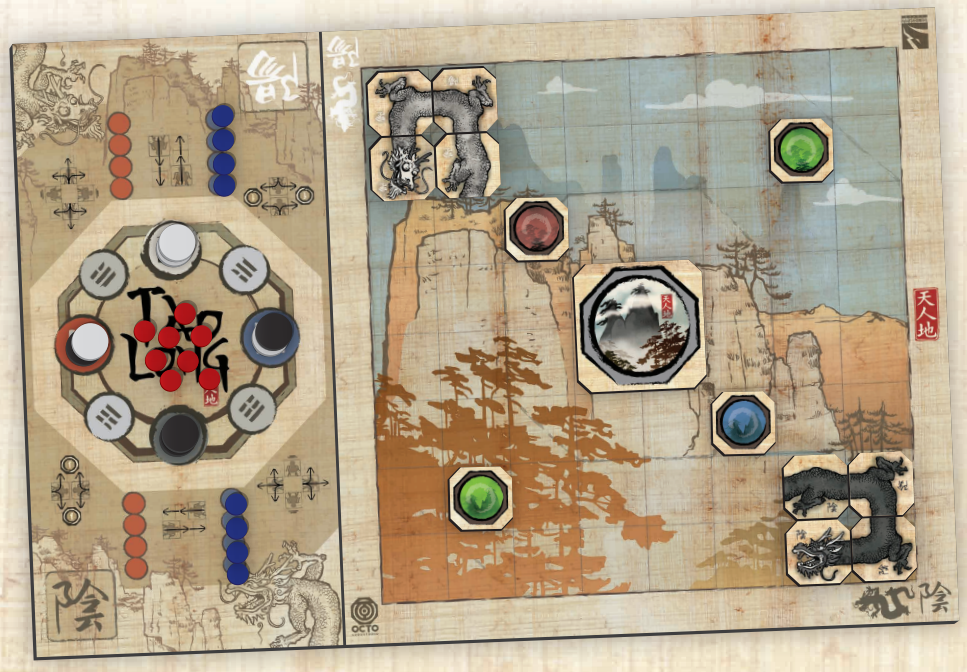
天人地

Ein Drache verliert ein Segment, sobald seine Wasserleiste (sein Leben) aufgebraucht ist. Entferne das Segment, das am weitesten von seinem Kopf entfernt ist und lege es auf den Plan des Ba Gua. Wird sein letztes Segment entfernt, drehe seinen Kopf um, um die Niederlage anzuzeigen.

Ist ein Drache nach Entfernen eines Segments nicht besiegt, wird seine Wasserleiste **sofort** wieder vollständig aufgefüllt und anschließend um eventuell verbliebenen Schaden reduziert.

AUFBAU

1) Entscheidet euch für je einen Drachen.
2) Legt den Spielplan so in die Mitte, dass die Seite eures Drachen vor euch liegt.
3) Legt auf dem Plan des Ba Gua 2 weiße Steine auf Himmel,2 schwarze Steine auf Erde, 1 weißen über 1 schwarzen Stein auf Feuer und 1 schwarzen über 1 weißen Stein auf Wasser.
4) Legt je 4 Wassersteine auf die Wasserleisten.
5) Legt die Feuersteine in die Mitte des Ba Gua.
6) Baut den Plan der Menschen gemäß eines der empfohlenen Szenarien auf, die später in dieser Anleitung beschrieben werden.



陽

Der Drache des Himmels beginnt.

DER SPIELZUG

天人地

Führt folgende Phasen aus, wenn ihr am Zug seid:

GEIST

陽 „Yang ist aktiv, weiß, Ordnung, Himmel, das Vertikale."

Wähle von den acht Feldern des Ba Gua eines mit mindestens 1 Stein darauf. Nimm **alle** Steine vom gewählten Feld und lege **jeweils einen** auf die folgenden Felder **entgegen dem Uhrzeigersinn**, bis alle genommenen Steine platziert wurden. Die Steinfarbe ist nur in den erweiterten Spielmodi relevant, die später erklärt werden.

„Jede Zeit der Veränderung ist eine Störung der vorhergehenden Ordnung."

Zum Ausdruck der Instabilität, die der Kampf auslöst, **läuft der Bewegungsfluss auf dem Ba Gua gegen den Uhrzeigersinn.**

Das **letzte** Feld, auf dem ein Stein platziert wird, bestimmt die Aktion des Drachen während der Materie-Phase. Es ist **verboten**, Steine so zu nehmen, dass die Aktion in der Materie-Phase nicht ausgeführt werden kann. Ausnahme: Es gibt keine Alternative. Ihr ignoriert in diesem Fall die gesamte Materie-Phase und der aktive Spieler verliert 1 Lebenspunkt. Er legt dazu 1 Wasserstein zurück in die Mitte des Ba Gua.

MATERIE

陰 „Yin ist passiv, schwarz, Chaos, Erde, das Horizontale."

Führe die Aktion, die während der Geist-Phase bestimmt wurde, aus. Jede Aktion entspricht einer Drachenbewegung und möglicher Effekte.

Führe folgende Schritte beim Bewegen des Drachen aus:

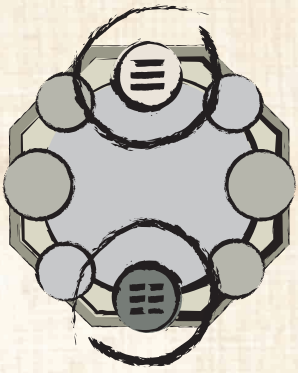
1) Platziere seinen Kopf gemäß der auszuführenden Bewegung.
2) Lege das letzte Segment des Drachen (Schwanzspitze) auf das Feld, wo zuvor der Kopf lag. Drehe und wende das Plättchen so, dass der Körper wieder verbunden ist.

Es gibt folgende Aktionen:

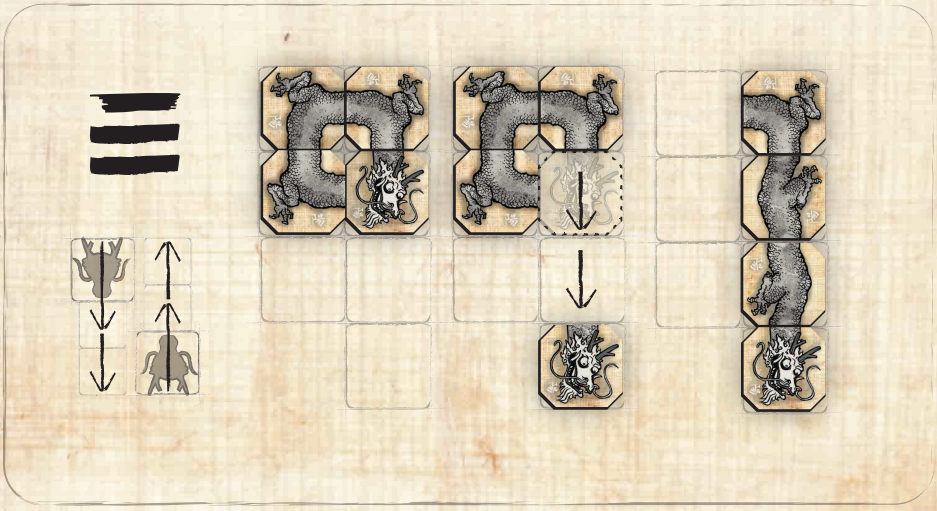
„Himmel ist hoch und vertikal, während die Erde sich durch den Horizont definiert."

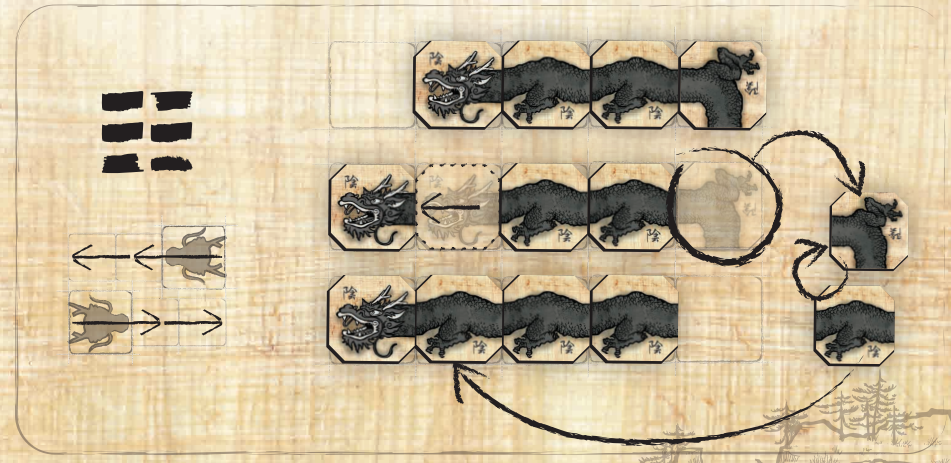
HIMMEL

ERDE



Himmel und Erde sind die Elemente, in denen sich Yang- und Yin-Energien am konzentriertesten vorfinden. Himmel erlaubt dem Spieler, seinen Drachen um 1 oder 2 Felder in einer geraden, vertikalen Linie zu bewegen. Erde erlaubt dem Spieler, seinen Drachen um 1 oder 2 Felder in einer geraden, horizontalen Linie zu bewegen.

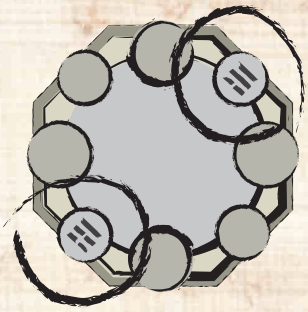




„Die Bewegung des Himmels treibt den Wind durch das Gras, wie die Energie der Erde den Donner aus den Wolken bricht."

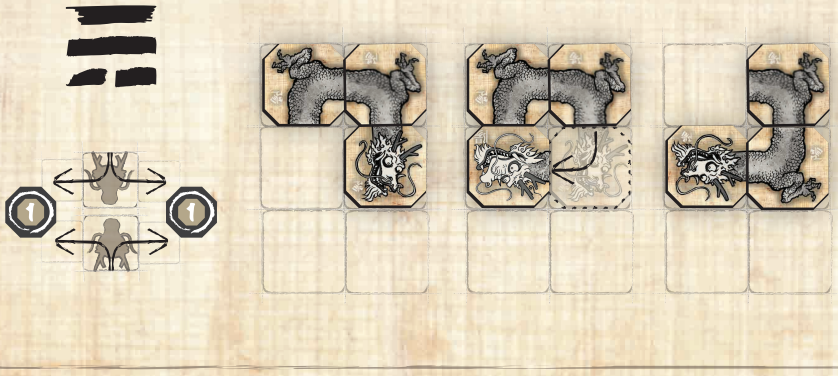
WIND

DONNER



Wind und Donner sind die Elemente der Veränderung und Beweglichkeit. Sie stehen für die Bewegung vom Himmel zur Erde und umgekehrt. Wind erlaubt, den Drachenkopf von der vertikalen auf die horizontale Achse zu drehen und um 1 Feld vor zu bewegen. Donner erlaubt, den Drachenkopf von der horizontalen auf die vertikale Achse zu drehen und um 1 Feld vor zu bewegen.

Nach dieser Aktion **muss** der Spieler eine weitere Geist-Phase und daher auch eine weitere Materie-Phase ausführen. Führt er erneut eine Wind- oder Donneraktion aus, folgen keine weiteren Extraphasen mehr.

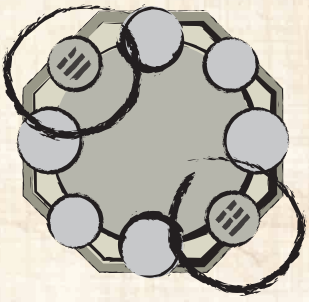


Nach der Bewegung führt der Spieler eine zusätzliche Geist-Phase aus.

„Die Ufer umfassen den Fluss, während seine Reflexionen des Himmels ihn weit erscheinen lassen, wie die Wolken den Berg verdecken, während die Erde seine Umgebung ausbreitet."

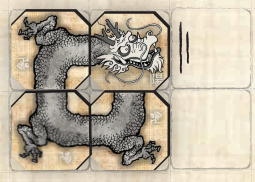
FLUSS

BERG

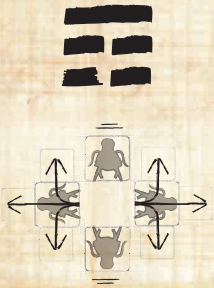


Fluss und Berg sind die Elemente der Klarheit und Ruhe. Sie stehen für die Grenzen von Himmel und Erde. Fluss erlaubt dem Spieler, den Drachenkopf um 1 Feld in eine beliebige Richtung zu bewegen, wenn er auf der vertikalen Achse lag. Lag er horizontal, macht der Spieler nichts. Berg erlaubt dem Spieler, den Drachenkopf um 1 Feld in eine beliebige Richtung zu bewegen, wenn er auf der horizontalen Achse lag. Lag er vertikal, macht der Spieler nichts.

Bewegt sich nicht (horizontal)



Freie Bewegung (vertikal)



Bewegt sich nicht (vertikal)

Freie Bewegung (horizontal)

DER BISS

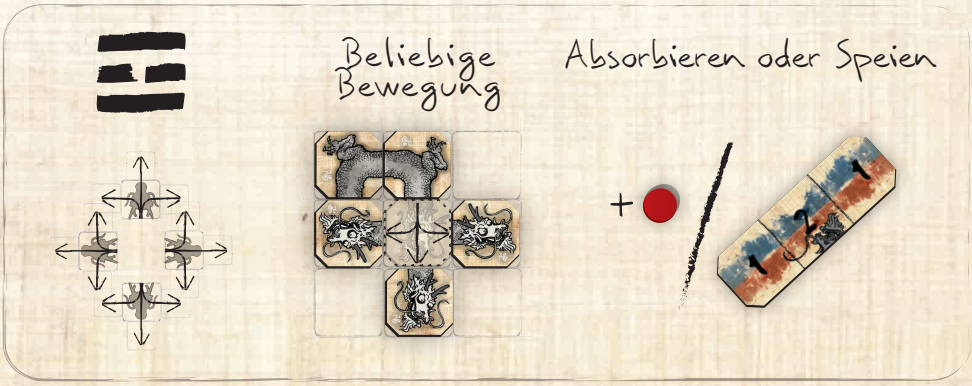
天人地

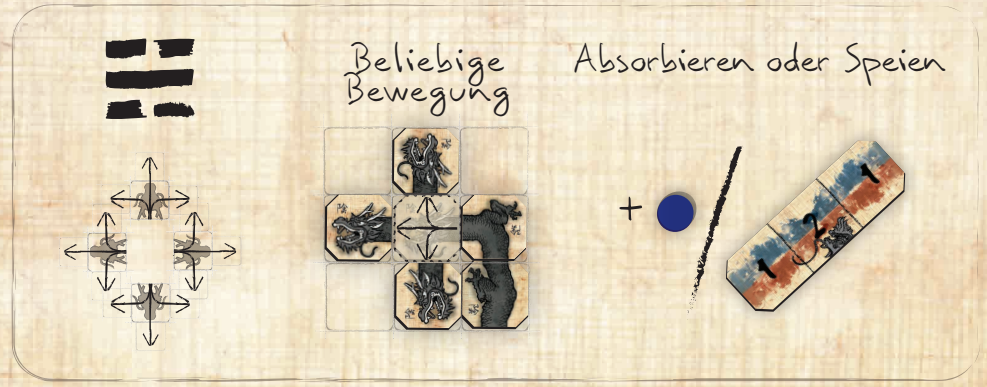
„Ignorierst Du den Drachen, verschlingt er Dich."

Liegt der Drachenkopf des aktiven Spielers **am Ende einer Himmel-, Erde-, Wind-, Donner-, Fluss- oder Berg-Aktion** angrenzend zu einem beliebigen Teil des Gegners und schaut ihn an, beißt er. Der gebissene Drache verliert 1 Lebenspunkt. Er legt 1 Wasserstein in die Mitte des Ba Gua.

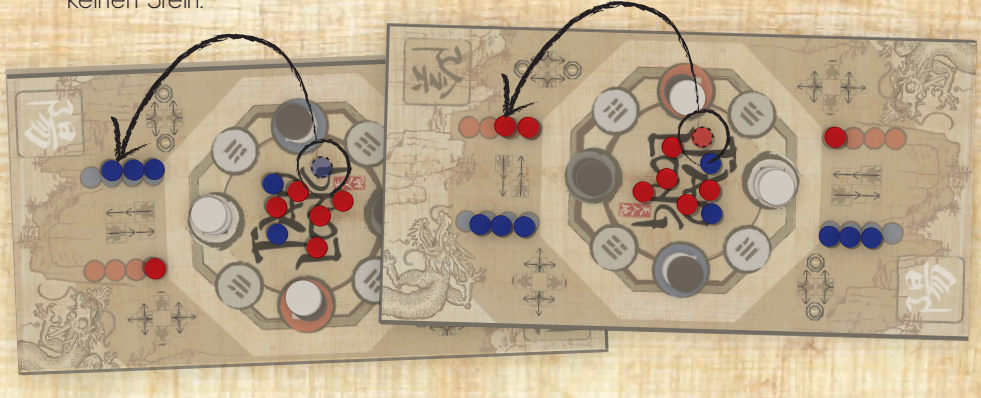
„Feuer ist aggressiv aber vergänglich, während Wasser seine Tücke in der Tiefe verbirgt."

Feuer und Wasser sind Elemente der Veränderung und Kraft. Sie symbolisieren den Einfluss von Feuer und Wasser auf alles, was lebt. Feuer erlaubt dem Spieler, seinen Drachen um 1 Feld in eine beliebige Richtung zu bewegen, unabhängig von seiner Ausrichtung. Nach der Bewegung muss er Feuer absorbieren oder speien. Wasser erlaubt dem Spieler, seinen Drachen um 1 Feld in eine beliebige Richtung zu bewegen, unabhängig von seiner Ausrichtung. Nach der Bewegung muss er Wasser absorbieren oder speien.

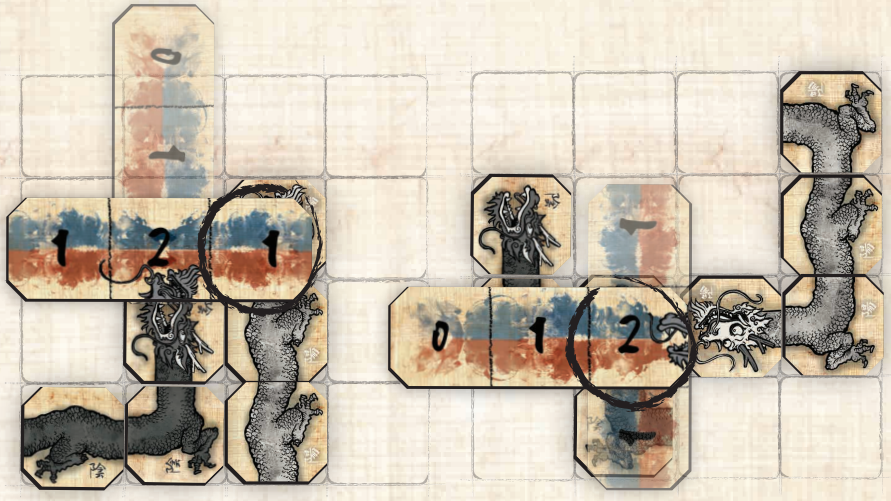




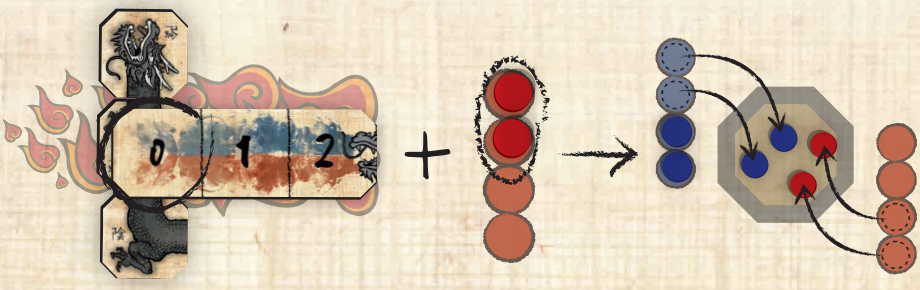
Ein Element zu absorbieren erlaubt dem Spieler, einen Feuer- oder Wasserstein (entsprechend der gewählten Aktion) aus der Mitte des Ba Gua zu nehmen. Diesen legt er auf die entsprechende Leiste. Ist die voll, erhält er keinen Stein.



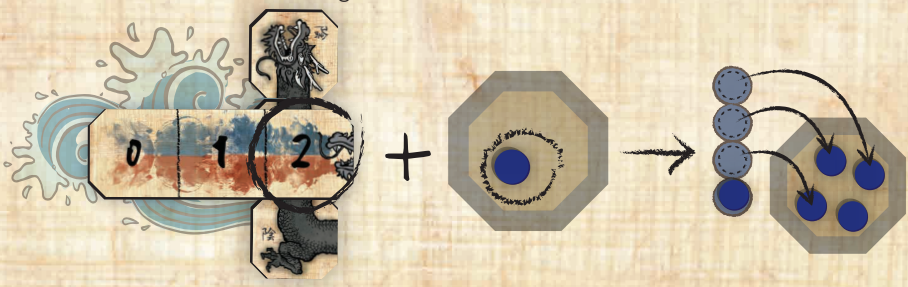
Ein Element zu speien erlaubt dem Spieler, einen Fernkampf auszuführen. Legt den Abstandsmesser so an, dass der darauf abgebildete Drachenkopf vor dem Kopf des angreifenden Drachen liegt. Wiederholt den Vorgang mit der Rückseite des Abstandsmessers. So ergibt sich ein T-förmiger Bereich. Liegt der gegnerische Drache in diesem Bereich und es gibt kein Hindernis, erhält er Schaden. Der Schaden entspricht dem höchsten Wert der Schnittstelle, an der der Abstandsmesser mit dem Drachen überlappt, plus Elementbonus.



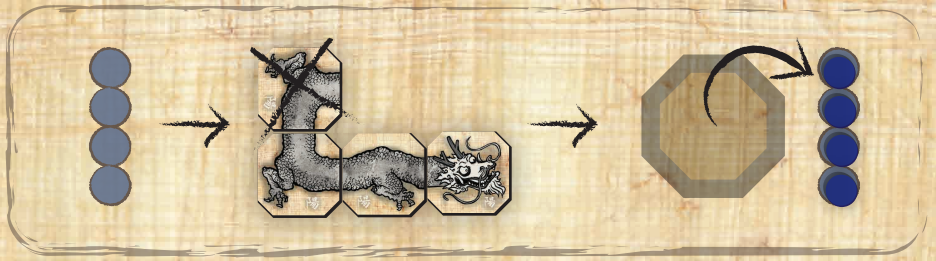
Bei **Feuer** entspricht der Elementbonus der Anzahl der Feuersteine auf der Leiste des angreifenden Drachen. Nach dem Angriff kommen alle Feuersteine des Angreifers in die Mitte des Ba Gua.



Bei **Wasser** entspricht der Bonus der Anzahl der Wassersteine, die gerade in der Mitte des Ba Gua liegen.



Der angegriffene Drache verliert Lebenspunkte: er legt für jeden Schadenspunkt 1 Wasserstein in die Mitte des Ba Gua. Erinnerung: Ein Drache verliert ein Segment, sobald seine Wasserleiste leer ist. Diese wird dann sofort wieder aufgefüllt, sodass restlicher Schaden abgehandelt werden kann.



SPIELPLAN DER MENSCHEN

天人地

„Unter dem Himmel und über der Erde, dort ist der Mensch."

Jedes Spiel handelt in einem Szenario, das durch den jeweiligen Aufbau auf dem Spielplan der Menschen definiert wird. Außer in speziellen Fällen gelten folgende Regeln für alle Szenarien:

Bezüglich **Bewegung** sind die Ränder des Spielplans, alle Drachen-, Fels- und Dorfplättchen sowie Portale, die kein Gegenstück haben, unüberwindbare Hindernisse. Bezüglich **Reichweite** sind die Ränder des Spielplans und Plättchen jeglicher Art unüberwindbare Hindernisse.

PORTALE

Portale sind spezielle Plättchen, die die Bewegung zu anderen, gleichfarbigen Portalen erlauben. Sie ermöglichen den Drachen die schnelle Bewegung über den Spielplan. Bewegst du einen Drachen auf ein freies Portal, führe folgende Schritte aus:

1) Lege den Drachenkopf auf ein Feld angrenzend zum Zielportal mit Blickrichtung vom Portal weg.
2) Lege die Schwanzspitze des Drachen auf das Feld, auf dem sein Kopf vor der Portalreise lag. Drehe und wende sie so, dass der Körper an das Portal anschließt.
3) Drehe beide Portalplättchen auf die „Benutzt"-Seite und verbinde sie mit dem Drachen.

Bewegt sich ein Drache während der ersten Himmel- oder Erde-Bewegung durch ein Portal, muss die optionale Zusatzbewegung in dieselbe Richtung führen, in die er aus dem Portal kam.

Während sich ein Drache durch ein Portal bewegt, gelten beide Portalplättchen als Drachenplättchen **und können mit Bissen und Fernkampf angegriffen werden**. Beide Portale werden **sofort** auf ihre „Frei"-Seite gedreht, sobald kein Drachensegment mehr mit ihnen verbunden ist.

Sobald ein Drache sein drittes Segment verloren hat, dreht der Gewinner den besiegten Drachenkopf um und beendet so das Spiel.

„Sieg ist niemals von Dauer, denn das Tao bewegt sich für immer."

Zum Erhalt des Ausgleichs empfehlen wir den Spielern eine weitere Partie mit vertauschten Rollen.

„Möglichkeiten ergeben sich aus Erfahrung."

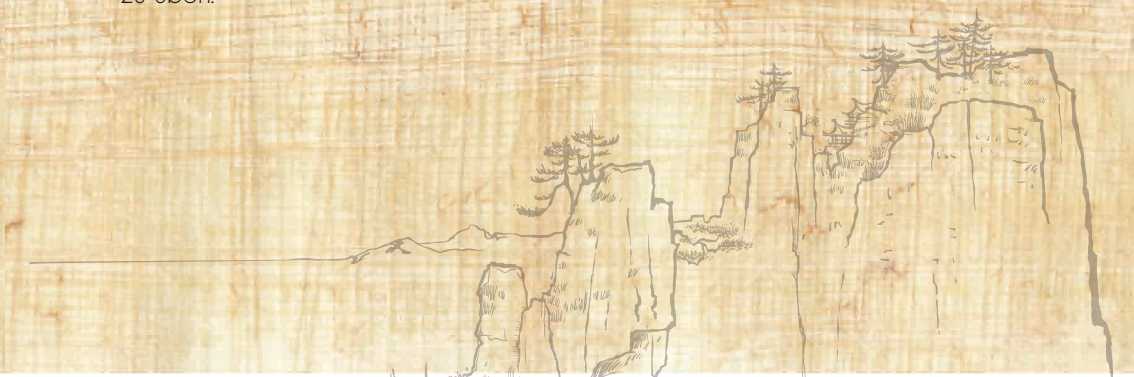
Tao Long bietet verschiedene Modi, die spannende Varianz ins Grundspiel bringen. Einige sind einfach, andere komplexer. Jeder Spielmodus nimmt die Spielregeln des vorhergehenden auf und ergänzt sie. Daher empfehlen wir, dass ihr euch mit einem Spielmodus vertraut macht, bevor ihr einen weiteren hinzufügt.

GRASHÜPFER

Ihr spielt mit den bis hierhin beschriebenen Regeln. Sobald beide Spieler mit den Aktionen der Elemente vertraut sind, versucht einmal den Mönchsmodus hinzuzufügen.

„Grashüpfer, dein Unwissen zu erkennen ist der erste Schritt zur Weisheit."

Fügt Mönch, Meister oder den Auserwählten erst hinzu, wenn ihr den Grashüpfer kennengelernt habt. Springt direkt zu den Szenarien und beginnt zu üben.

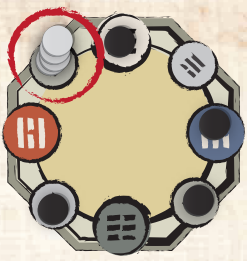


MÖNCH

„Jeder Drache symbolisiert eine Energie; und auf diese reagiert er."

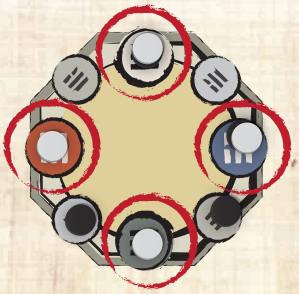
Dieser Modus fügt Dynamik zwischen weißen und schwarzen Steinen und ihren Drachen hinzu. Ergibt sich eine der folgenden Kombinationen während der Geist-Phase eines beliebigen Spielers, werden diese Effekte **vor der Materie-Phase des aktiven Spielers** gemäß ihrer Reihenfolge abgehandelt.

Fokus



Immer wenn alle 4 Steine einer Farbe auf demselben Feld des Ba Gua liegen, passiert der Fokus-Effekt. Der Drache der entsprechenden Farbe muss die Aktion des Feldes, auf dem die 4 Steine liegen, ausführen, auch wenn er nicht am Zug ist. Ist die Aktion nicht möglich, ignoriert der Drache sie und verliert 1 Lebenspunkt, indem er einen Wasserstein in die Mitte des Ba Gua legt.

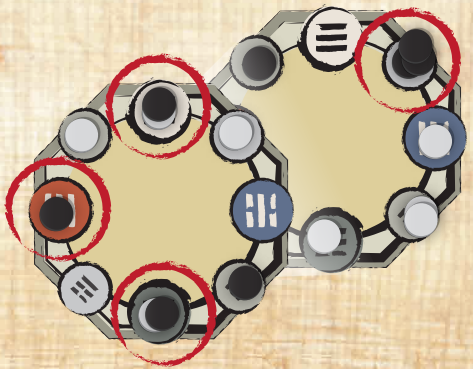
Balance



Immer wenn je ein Stein einer Farbe auf den 4 Hauptfeldern des Ba Gua (Himmel, Erde, Feuer und Wasser) liegt, passiert der Balance-Effekt. Der Drache der entsprechenden Farbe muss seinen Vorrat an Feuer- und Wassersteinen an die Anzahl der Steine seines Gegners anpassen, auch wenn er nicht am Zug ist.

Nachdem du in der Geist-Phase die Spielsteine vom gewählten Feld genommen hast, wird die Ablage der Steine auf den folgenden Feldern von diesen Regeln bestimmt:

1) Kann ein Fokus- oder Balance-Effekt ausgelöst werden, müssen die Steine entsprechend gelegt werden.



2) Kann ein Fokus- oder Balance-Effekt vorbereitet werden (3 Steine einer Farbe auf 1 Feld oder 3 Hauptfelder mit genau 1 Stein einer Farbe), müssen die Steine entsprechend gelegt werden.

3) Alle weiteren Steine werden nach Wunsch des aktiven Spielers platziert.

Können gemäß Regel 1 oder 2 sowohl schwarze als auch weiße Steine platziert werden, entscheidet der aktive Spieler, welche Farbe er legt.

Sobald ihr mit den Regeln zur Platzierung der Steine und den Effekten vertraut seid, versucht, den Meister-Modus hinzuzufügen.

MEISTER

„Jede Störung der Ordnung ist ein unvermeidlicher Teil von Veränderung."

Um die Instabilität durch den Konflikt der Drachen zu verdeutlichen, **verändert sich die Bewegungsrichtung des Ba Gua während des Spiels.**

In diesem Modus kommt die Fluxmünze hinzu, mit der entschieden wird, in welche Richtung die Energie des Ba Gua fließt. Die Farbe der Steine, die du während der Geist-Phase nimmst, entscheidet, in welche Richtung die Steine gelegt werden (im oder gegen den Uhrzeigersinn). Ist die Mehrheit der genommenen Steine weiß, fließt das Ba Gua **im Uhrzeigersinn**. Ist die Mehrheit der genommenen Steine schwarz, fließt das Ba Gua **gegen den Uhrzeigersinn**. Bei gleicher Anzahl weißer und schwarzer Steine, bestimmt die Fluxmünze die Richtung.

Zu Beginn des Spiels zeigt die Fluxmünze gegen den Uhrzeigersinn an. Wählt ein Spieler ein Feld, sodass sich die Flussrichtung des Ba Gua ändert und von der auf der Fluxmünze angezeigten Richtung unterscheidet, muss die Münze umgedreht werden. Beispiel: Zeigt die Fluxmünze ihre schwarze Seite und ein Spieler wählt ein Feld mit mehr weißen Steinen, werden sie im Uhrzeigersinn ausgelegt. Dreht die Münze dann auf die andere Seite.

Glaubt ihr eines Tages, euer Verständnis des Spiels habe die Grenzen seiner Existenz überschritten, so versucht, den Modus des Auserwählten hinzuzufügen.

DER AUSERWÄHLTE

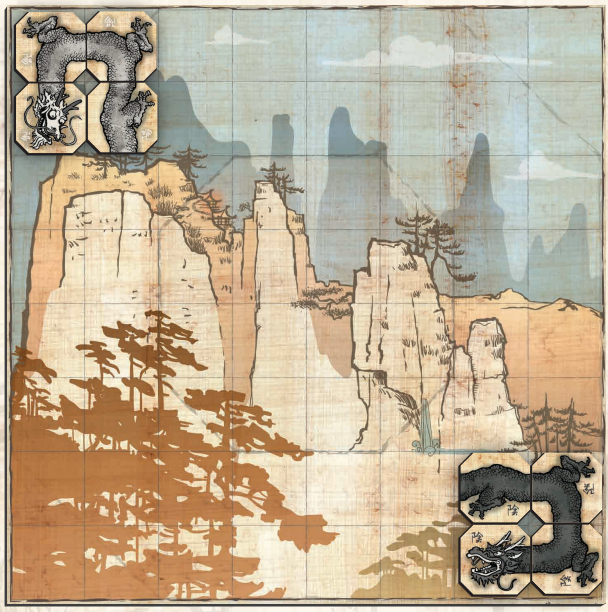
„Materie und Geist sind eins, junger Grashüpfer."

Verwendet allein den Spielplan des Ba Gua. Die Spielzüge geschehen nur in eurem Geist.

SZENARIEN

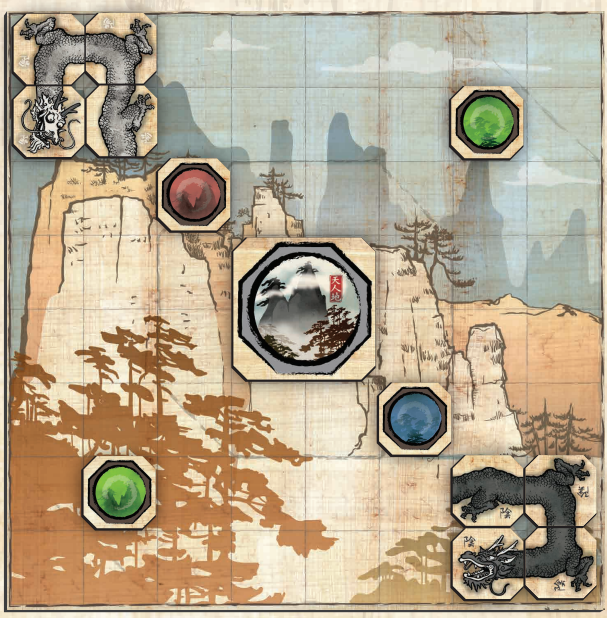
天人地

DAS FELD



„Klarheit gibt Raum für Übung."

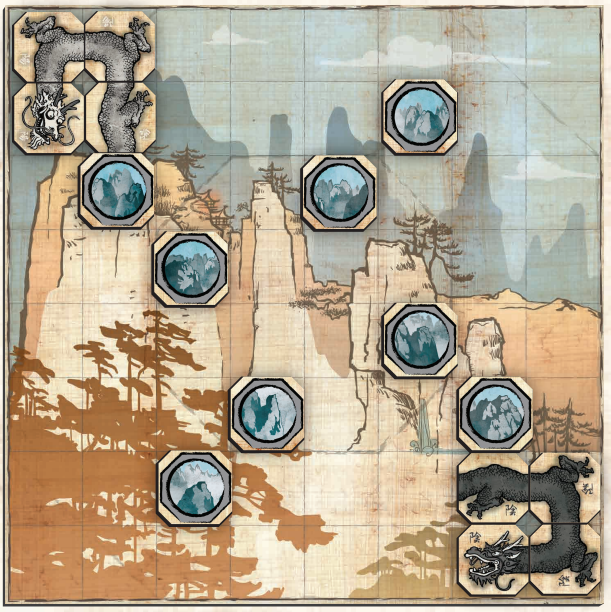
DAS DORF



„Balance unterstützt Strategie."

In **Das Dorf** haben das rote und das blaue Portal kein spezifisches Gegenstück. Ein Drache, der eines der beiden Portale benutzt, darf daher zu einem beliebigen freien Portal reisen. Um ein rotes oder blaues Portal zu nutzen, muss man allerdings einen Feuer- bzw. Wasserstein in die Mitte des Ba Gua legen.

DER KLAMM



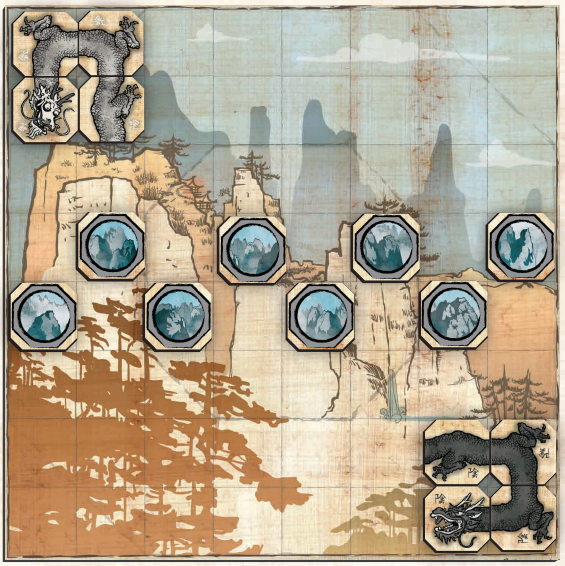
„Die Überquerung verlangt Vorsicht."

DER RING

„Begrenzung ruft nach Freiheit."

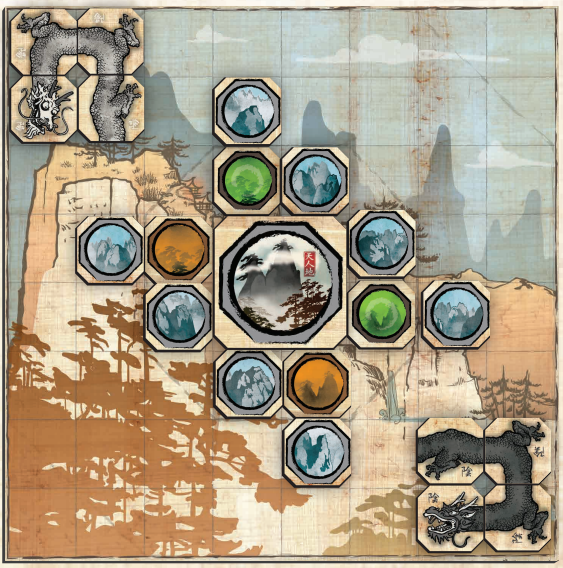
In **Der Ring** dienen die Felsplättchen als Grenze einer reduzierten Spielfläche, wie auf dem Bild gezeigt. Allerdings gelten Randflächen als angrenzend zum gegenüberliegenden Rand (im Gegensatz zum Grundspiel, wo Ränder Grenzen sind.)

DIE WAND



„Initiative gebärt Möglichkeiten."

DIE HÖHLE

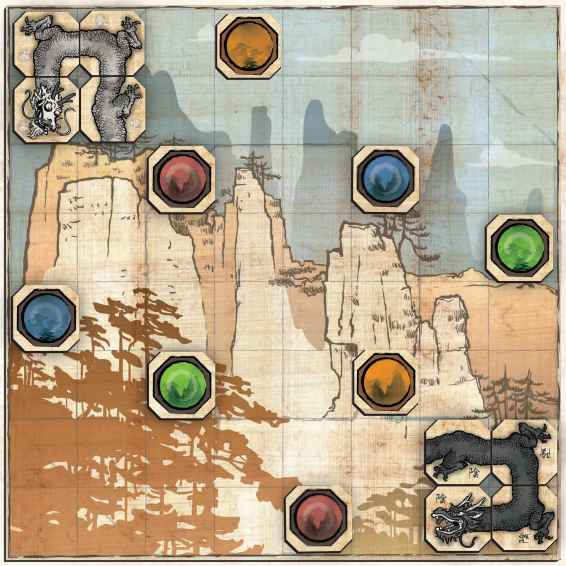


„Ruinen weisen den Weg."

Im Gegensatz zum Grundspiel können in **Die Wand** und **Die Höhle** die kleinen Felsplättchen zerstört werden. Sie können durch Beißen, Speien oder Trampeln zerstört werden. Es braucht 2 Schaden, um einen Fels zu zerstören. Dreht ihn nach dem 1. Schaden auf seine „Beschädigt"-Seite. Nach dem 2. Schaden kommt er vom Spielplan.

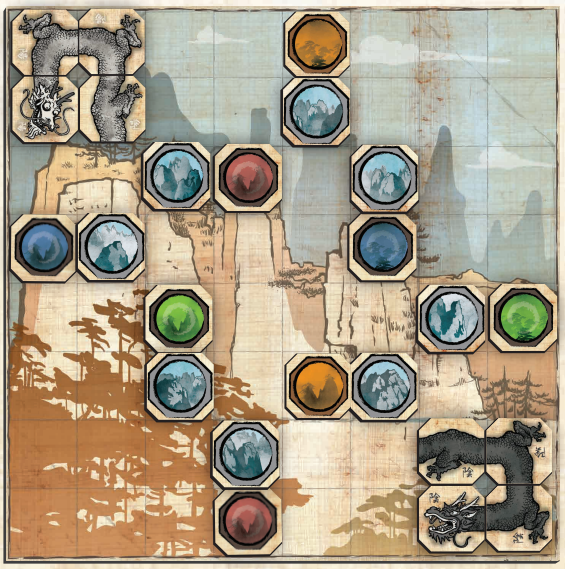
Beißen verursacht bei einem kleinen Felsen 1 Schaden. Speien verursacht Schaden gemäß des Abstandsmessers **ohne den Elementbonus**. Um einen kleinen Felsen durch Trampeln zu zerstören, bewegt sich der Drache auf das Feld des Felsens. Das zerstört einen kleinen Felsen sofort. Der Drache erleidet Schaden **entsprechend der Anzahl an Schäden, die für die Zerstörung des Felsens nötig waren**. Lege entsprechend Wassersteine zurück in die Mitte des Ba Gua.

DER NEBEL



„Varianz mindert Vorhersehbarkeit."

DER IRRGARTEN



„Schicksal entstammt der Wahl."

„Zeit schmiedet einen Bund zwischen der Menschheit und dem regierenden Drachen. Sie verteidigen die Kreatur mit ihrem Leben, doch jeder Tod ist selbst ein Treffer."

DAS TAL

Das Dorf ist eine Variante, die mit **Das Feld, Das Tal** und **Der Nebel** kombiniert werden kann.

1) Ermittelt, welcher Drache der Verteidiger des Dorfs und welcher der Herausforderer ist.

2) Legt das Dorf-Plättchen in die Mitte des Szenarios (ersetzt den großen Felsen, falls nötig).

3) Das Dorf ist Teil des verteidigenden Drachen und darf angegriffen werden.

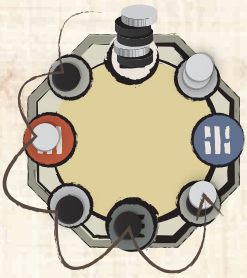
4) Der Herausforderer erhält 1 Schaden, wenn am Ende seines Zuges ein Teil seines Drachen angrenzend zum Dorf liegt.

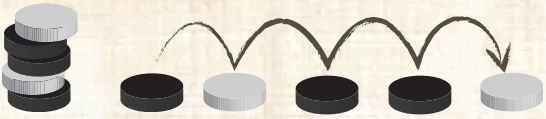
SOLOVARIANTE

Die Solovariante spielt sich wie das Spiel zu zweit, mit folgenden Ausnahmen:

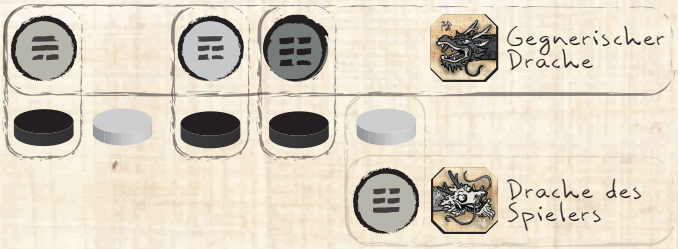
• Platziere während des Aufbaus beide Drachen auf dem Spielplan der Menschen und wähle einen Drachen. Im Solospiel **bist du immer am Zug.**

• In der Geist-Phase müssen alle Steine des gewählten Feldes **gemäß ihrer Reihenfolge** ausgelegt werden, beginnend beim untersten Stein. Ab dem Mönchsmodus gilt das erst, nachdem Regeln 1 und 2 des Spielmodus angewandt wurden. Diese Steine müssen dennoch so nah wie möglich an den Basisstein ihres Stapels gelegt werden.





• Vor deiner Materie-Phase führt der gegnerische Drache in Reihenfolge alle Aktionen der Felder aus, auf die in dieser Runde Steine seiner Farbe gelegt wurden. Sind Züge nicht möglich, ignoriert er sie ohne Strafen.



Können Aktionen auf 2 oder mehr Arten ausgeführt werden, entscheide gemäß der folgenden Vorgaben:

1) Die Art, die dem Drachen des Spielers den meisten Schaden zufügt.
2) Die Art, die dem gegnerischen Drachen bis zum Ende des nächsten Zuges den wenigsten Schaden zufügt.
3) Die Art, die den gegnerischen Drachen auf dem kürzesten Weg in Bissposition zum Drachen des Spielers bringt.
4) Gibt es noch immer 2 oder mehr Arten, entscheidet der Spieler.

Die Vorgaben müssen die Ergebnisse **aller Aktionen**, die der Drache in dieser Runde ausführt, berücksichtigen, nicht jede einzelne Aktion für sich.

Zusätzliche Hinweise:

- Die zusätzliche Aktion nach Wind- und Donner-Aktionen wird ignoriert, da der Spieler immer am Zug ist.
- Notiere die Anzahl der Züge, die du zum Sieg gebraucht hast und versuche, diesen Wert in weiteren Spielen zu verbessern.
- Versuche, mit weniger Drachensegmenten zu spielen. Ziel ist es, in so wenigen Zügen wie möglich zu gewinnen. Aber die Gefahr zu verlieren beeinflusst womöglich deine Entscheidungen.
- Für mehr Varianz versuche, mit dem anderen Drachen und verschiedenen Szenarien oder Modi zu spielen. Oder versuche, die Steine auf dem Ba Gua während des Aufbaus zufällig zu platzieren.

SPRACHEN

Diese Spielanleitung ist in vielen weiteren Sprachen auf unserer Homepage verfügbar. Scanne dazu den **QR-Code** auf der linken Seite oder gib folgende Adresse manuell ein:

https://thundergryph.com/rulebooks

SUPPORT

Wir helfen gern! Schicke uns eine Email:

Ersatzteile
replacements@thundergryph.com

Allgemeiner Support
support@thundergryph.com

TAO LONG
THE WAY OF THE DRAGON

WURDE DURCH 6460 UNTERSTÜTZER AUF **KICKSTARTER** ERMÖGLICHT

Autoren: Fuxi 伏羲, Pedro Latro und Dox Lucchin
Illustrationen: Dox Lucchin
Verlag: ThunderGryph Games
Produktmanager: Gonzalo Aguirre Bisi
Deutsche Übersetzung: Lars Frauenrath und Malte Frieg
Grafik: Daniel Oswaldo Tosco
Modelle: Erick Rafael Tosco
Projektkoordinator: José David Ortega
Lektorat: Keith Matejka
Besonderer Dank: Gui Landgraf
Webseite: www.thundergryph.com

GEIST

陽

陰

MATERIE

Bewege Steine

Nimm alle Steine von einem Feld des Ba Gua und lege jeweils einen auf die folgenden Felder.

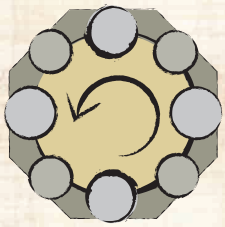
Drache bewegen

Das letzte Feld, auf das ein Stein gelegt wird, bestimmt die auszuführende Aktion.

Effekte ausführen

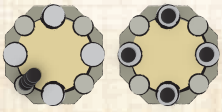
Einige Elemente lösen Effekte aus, die nach der Bewegung ausgeführt werden.

GRASHÜPFER & MÖNCH

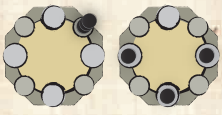


MÖNCH & MEISTER

1)

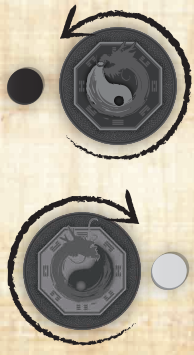


2)

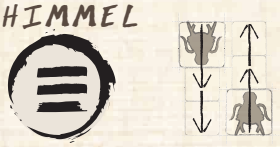


3) Wahl des Spielers

MEISTER



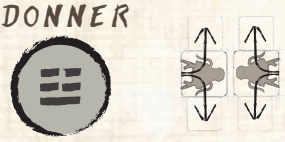
HIMMEL



ERDE

Biss

DONNER

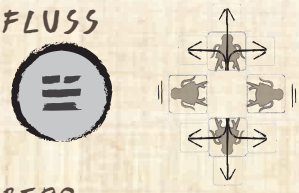


WIND

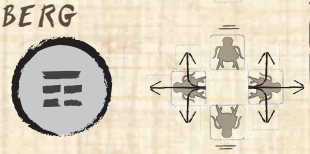
Biss

Extrazug

FLUSS



BERG



Biss

FEUER

WASSER

Absorbieren oder Speien

MÖNCH & MEISTER

FOKUS

Der entsprechende Drache muss die Aktion des Elements ausführen.

BALANCE

Der entsprechende Drache muss mit seiner Feuer- und Wasserleiste die des Gegners spiegeln.

THUNDERGRYPH GAMES

OCTO LUDUSTUDIO

© Thundergryph Games 2017. Alle Rechte vorbehalten.